



IMAGINE
TELEVISION

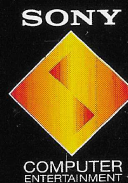
WWW.24-THEGAME.COM

SCES-53358

 "PlayStation",  and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
24™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox Television, 24, and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Europe, Cambridge Studio. All rights reserved.

711719194811

24™
THE GAME



Precauciones

• Este disco compacto contiene software para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2. Nunca lo use en otro sistema, pues podría dar lugar a daños irreparables. • Este disco cumple únicamente las pautas técnicas de PlayStation®2 para los países que usan el sistema de video PAL y no deberá usarse en los modelos de PlayStation®2 conformes con otras pautas técnicas. • Para asegurar su correcto uso, lea atentamente el manual de instrucciones de la PlayStation®2. • Introduzca el disco en la consola PlayStation®2 con la superficie del título orientada hacia arriba, sujetándolo por los extremos y sin tocar la superficie. • Manténgalo siempre limpio y procure no rayarlo. • Si se ensucia, límpiolo cuidadosamente con un paño suave y seco. • Evite la exposición directa del disco a fuentes de calor, luz solar directa o humedad excesiva. • No intente usar discos combados o rayados, o aquéllos a los que se haya aplicado algún tipo de adhesivo, pues podría dar lugar a un funcionamiento defectuoso.

Recomendaciones en materia de salud

• Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola. • No la use si está muy cansado o si ha dormido poco. • Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos. • Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

USO ILEGAL

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. El uso ilegal es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa **POWERLINE.**

Sistema de clasificación por edades PEGI (código que regula la información paneuropea sobre juegos).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego. PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:



VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ



MIEDO



SEXO O DESNUDEZ



DROGAS



DISCRIMINACIÓN

Para obtener más información, visite <http://www.pegi.info>

SCES-53358

1 jugador • Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): 910KB como mínimo • Compatible con mando analógico: sólo los joysticks analógicos
• Compatible con la función de vibración

24™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox Television, 24, and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Programas pertenecientes a la biblioteca © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe. PRODUCTO DESTINADO ÚNICAMENTE AL USO DOMÉSTICO. Quedan prohibidos la reproducción, adaptación, alquiler, préstamo, reventa, uso en máquinas recreativas, cobro por uso, radiodifusión, exposición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, cable o cualesquiera otros medios de telecomunicación sin la autorización correspondiente. Queda prohibida la distribución o extracción de este producto en su integridad o de cualquier marca comercial u obra protegida por copyright que conforme este producto. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Europe, Cambridge Studio. All rights reserved.

ESPAÑOL

24: THE GAME

La siguiente historia tiene lugar seis meses después del final de la segunda temporada y dos años y medio antes del comienzo de la tercera temporada de 24.

El presidente David Palmer se está recuperando lentamente de un intento fallido de asesinato. Mientras dura su convalecencia, el vicepresidente James Prescott asume el cargo de presidente en funciones hasta que Palmer se encuentre en condiciones de retomar el mando.

La historia comienza poco antes de las 06:00 a.m. Tras un chivatazo anónimo, una unidad antiterrorista (UAT) bajo el mando de Jack Bauer llega al puerto de Los Angeles para investigar un buque de carga atracado en los muelles que podría contener un cargamento de biotoxinas letales.

El equipo aguarda la orden de avanzar...

Los segundos empiezan a contar...

Lo que sucede a continuación pone en marcha una cadena de acontecimientos que convertirá las siguientes 24 horas en las más frenéticas de la vida de los afectados...

INSTALACIÓN

Configura el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 siguiendo las instrucciones del manual. Comprueba que el indicador I/O de la parte frontal de la consola esté en rojo. Pulsa el botón I/O/RESET (reinicio), y el indicador I/O se pondrá verde.

Pulsa el botón  de la parte frontal de la consola para abrir la cubierta del disco y coloca el disco de 24: The Game en la unidad de disco con la etiqueta hacia arriba. Presiona ligeramente hasta que el disco se ajuste en su sitio. Cierra la cubierta del disco presionando firmemente hasta que oigas un clic; 24: The Game comenzará entonces a cargarse. Se recomienda no conectar ni desconectar accesorios cuando la consola esté encendida.

Para las consolas de las series SCPH-30000 y SCPH-50000 deberán consultarse las instrucciones de instalación que las acompañan.

Antes de comenzar a jugar se recomienda seleccionar en el menú de configuración del sistema el idioma que se desea utilizar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del juego que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

NOTA IMPORTANTE: en este manual, el término "Memory Card (tarjeta de memoria)" se utiliza para referirse a la Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Las Memory Cards (tarjetas de memoria) (SCPH-1020 E) diseñadas para su uso con el software de formato PlayStation® (PS one®) no son compatibles con este juego.

Para guardar la configuración de la partida y los progresos, introduce una Memory Card (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. Puedes cargar partidas guardadas de la Memory Card (tarjeta de memoria) insertada o de cualquier Memory Card (tarjeta de memoria) que contenga una partida guardada del juego. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en la Memory Card (tarjeta de memoria).

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, , , ,  etc. denotan la dirección tanto de los botones de dirección como del joystick analógico izquierdo, a no ser que se indique lo contrario.

Al inicio, el mando analógico (DUALSHOCK®2) estará de forma predeterminada en modo analógico (indicador: rojo). 24: The Game solo es compatible con el mando analógico (DUALSHOCK®2).

INICIO

La primera pantalla de menú que aparece al inicio es la del modo de pantalla. Pulsa los botones de dirección  o  para resaltar una de las siguientes opciones:

50 Hz

Pulsa el botón  para seleccionar el modo 50 Hz, que es compatible con todos los televisores PAL.

60 Hz

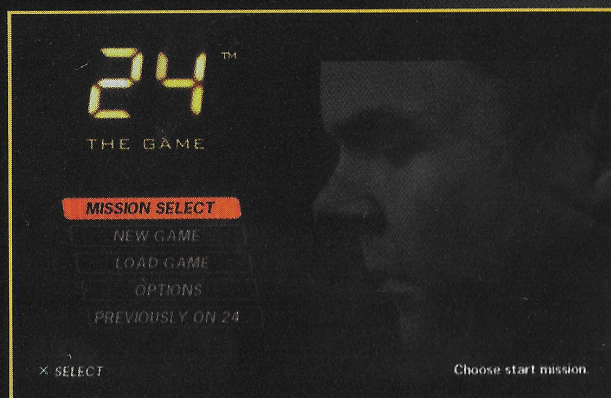
Este modo es compatible con algunos televisores y ofrece mejor calidad de imagen. Pulsa el botón  para comprobar la compatibilidad de tu televisor.

Scan progresivo

Si tienes un cable AV en componentes (para PlayStation®2) - (SCPH-10100E), además de un televisor con el modo progresivo activado y entradas de vídeo por componentes, podrás disfrutar de una calidad de imagen superior. Pulsa el botón  para comprobar la compatibilidad de tu televisor.

Después de seleccionar el modo de pantalla, y antes de acceder al menú principal, aparecerán las pantallas con los logotipos del editor y el desarrollador.

MENÚ PRINCIPAL



Pulsa los botones de dirección ↑ o ↓ para elegir una de las siguientes opciones del menú principal:

Nueva partida

Comienza una partida nueva desde el principio.

Cargar partida

Carga datos previamente guardados de 24 The Game.

Opciones

Ajusta las distintas opciones de configuración del juego.

Anteriormente, en "24"...

Consulta la clasificación de misiones y las bonificaciones.

NOTA: consulta las siguientes secciones del manual para obtener más detalles sobre cada una de las opciones anteriores.

NUEVA PARTIDA

Selecciona Nueva partida en el menú principal para empezar a jugar desde el principio de la historia. Son las 06:00 a.m. Jack Bauer y una unidad de la UAT están en posición, listos para asaltar un barco del puerto de Los Ángeles. Es el comienzo de lo que va a ser un día muy largo...

CÓMO CREAR UNA PARTIDA GUARDADA

24: The Game utiliza una función de autoguardado para guardar el progreso y la configuración del juego en la Memory Card (tarjeta de memoria) de la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. Al seleccionar 'Nueva partida' en el menú principal, si no hay datos guardados en la Memory Card (tarjeta de memoria), aparecerá un mensaje en pantalla indicándote que crees un nuevo archivo de guardado. Selecciona 'Sí' y pulsa el botón X para crear un archivo de guardado. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en la Memory Card (tarjeta de memoria).

Puedes almacenar hasta cuatro archivos de guardado en una Memory Card (tarjeta de memoria).

NOTA: cuando se está autoguardando el progreso, aparece en pantalla un icono de autoguardado. No extraigas la Memory Card (tarjeta de memoria) mientras se realiza el autoguardado. La posición del icono de autoguardado en la pantalla puede variar dependiendo de qué otras cosas aparezcan en pantalla en ese momento.

¡ATENCIÓN! Si inicias una partida nueva sin tener una Memory Card (tarjeta de memoria) insertada, e insertas una posteriormente mientras juegas, la primera vez que guardes los progresos tendrás que hacerlo de forma manual. Selecciona 'Guardar partida' en el menú de pausa para elegir una partida guardada y activar así la función de autoguardado.

CARGAR PARTIDA

Elige Cargar partida en el menú principal si la Memory Card (tarjeta de memoria) contiene datos previamente guardados. Pulsa los botones de dirección ↑ o ↓ para elegir el archivo de guardado que quieres cargar, y pulsa el botón X para seleccionarlo.

OPCIONES

Pulsa los botones de dirección ↑ o ↓ para resaltar uno de los siguientes submenús de opciones y pulsa el botón X para confirmar. Las opciones pueden reconfigurarse pulsando los botones de dirección ← o →.

CÁMARA

Modo de cámara

Elige entre los modos de cámara Auto o Manual.

Inclinación

Selecciona Normal o Invertido.

Panorámica

Selecciona Normal o Invertido.

APUNTAR

Tipo de control

Elige Asistido o Manual.

Control vertical

Selecciona Normal o Invertido.

Objetivo inicial

Selecciona Jugador o Cámara.

Sensibilidad

Aumenta o disminuye la sensibilidad del control de puntería ajustando la velocidad de movimiento del cursor.

CONTROLES

Configuración de controles Pulsa el botón X y selecciona de entre tres configuraciones de controles alternativas para cada nivel de juego. Pulsa el botón □ para alternar entre controles a pie, controles al apuntar y controles de conducción, y después cambia la configuración pulsando los botones de dirección ← o →.

Vibración

Activa o desactiva la función de vibración del mando analógico (DUALSHOCK®2) seleccionando Sí o No.

Mejor arma: auto

Cuando esta opción está activada, se selecciona automáticamente la mejor arma del inventario.

Cambio de arma sin munición

Selecciona Sí para cambiar automáticamente a otra arma cuando se agota la munición del arma actual.

SONIDO

Modo de sonido

Selecciona Surround, Mono o Estéreo.

Volumen música

Aumenta o disminuye el volumen de la música del juego.

Volumen voces

Ajusta el volumen de las voces del juego.

Volumen efectos

Ajusta el volumen de los efectos del juego.

IMAGEN

Panorámica

Activa o desactiva el formato de pantalla panorámica seleccionando Sí o No.

Modo TV

Elige entre los modos de pantalla de 50 Hz o 60 Hz.

Ajuste del brillo

Aumenta o disminuye el nivel de brillo.

Ajuste de pantalla

Reajusta la posición de la pantalla de juego en el televisor usando el joystick analógico derecho.

IDIOMA

Idioma escrito

Elige un idioma alternativo para el texto en pantalla.

Idioma hablado

Elige un idioma alternativo para los diálogos del juego.

Subtítulos

Activa o desactiva los subtítulos seleccionando Sí o No.

NOTA: la opción Idioma hablado de los diálogos del juego solo está disponible en inglés, francés, italiano, alemán y español. Si eliges checo, polaco, húngaro u holandés para Idioma escrito, la opción predeterminada para Idioma hablado será el inglés.

ANTERIORMENTE, EN "24"...

Selecciona 'Anteriormente en, "24"...' para acceder a la clasificación de misiones, material adicional y bonificaciones desbloqueadas.

MISIONES

Pulsa **↑** o **↓** para seleccionar el archivo de guardado que quieras cargar, y pulsa el botón **ⓧ** para acceder a los datos de ese archivo. Aparecerá la pantalla Categoría general, donde verás tu clasificación general en la parte superior derecha de la pantalla. Desplázate por la opción Estadísticas generales de esta pantalla moviendo el joystick analógico derecho **↑** o **↓**. Entre otras cosas, aquí puedes ver datos sobre Puntería, Enemigos muertos o el valor de Daños materiales que has causado conduciendo y disparando a destajo. Pulsa el botón **△** para volver al menú principal.

NOTA: las acciones que afectan a tu clasificación aparecen indicadas durante el juego por un signo más verde o un signo menos rojo al lado del mapa.

También puedes pulsar **←** o **→** para seleccionar Misiones, Vídeos y Resumen de lo acontecido; aunque estas opciones solo estarán completamente disponibles cuando hayas cumplido al menos una misión. Al seleccionar la opción Misiones de este menú, puedes volver a jugar cualquier misión que ya hayas cumplido y ver cualquiera de las bonificaciones que ya hayas desbloqueado. Elige Vídeos para ver secuencias de vídeo desbloqueadas y Resumen de lo acontecido para ver un resumen de lo sucedido en cada hora; utiliza el joystick analógico derecho para subir y bajar.

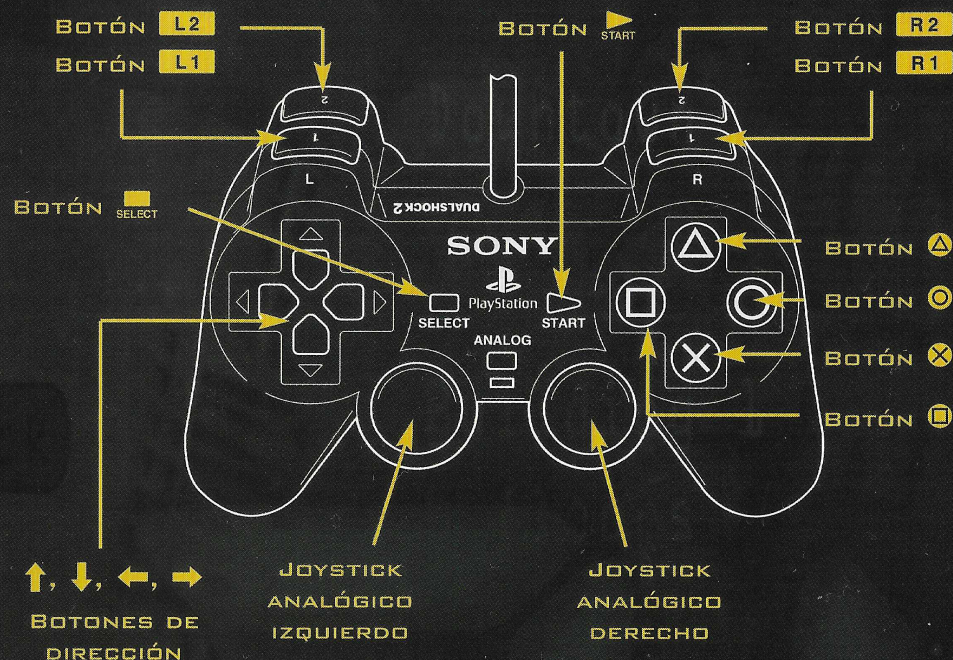
AVANCE DE LA CUARTA TEMPORADA

Aquí puedes ver un avance especial de la cuarta temporada de 24, ya a la venta en DVD.

CRÉDITOS

Aquí encontrarás los créditos de 24: The Game.

CONTROLES PREDETERMINADOS



A PIE

Joystick analógico izquierdo

Moverse

Joystick analógico derecho

Girar cámara (cuando esté fijada en un enemigo, dar un toque rápido para cambiar de objetivo)
Ponerse a cubierto / acción / arrestar
Correr

Botón **ⓧ**

Botón **ⓧ**

(mantener pulsado)

Botón **□**

Dar puñetazo o patada / Abatir sigilosamente / Arrastrar o registrar cuerpo

Botón **○**

Rodar o escalar

Botón **△**

Cambiar a modo de sigilo

Botón **L1**

Vista de objetivo

Botón **L2**

Centrar cámara

Botón **R1**

Disparar

Botón **R2**

Desafiar o emitir orden

Botón **R3**

Recargar

Botones de dirección **↑, ↓**

Seleccionar elemento de inventario

Botones de dirección **←, →**

Seleccionar arma

Botón **START**

Pausa

Botón **SELECT**

Usar PDA

CONDUCCIÓN

Joystick analógico izquierdo

Joystick analógico derecho

Botón

Botón

Botón

Botón

Botón

Botón

Botón

Botón

Dirección

Acelerar, frenar o dar marcha atrás

Acelerar

Frenar o dar marcha atrás

Freno de mano

Entrar o salir del vehículo

Vista trasera

Mapa completo

Freno de mano

Pausa

OTROS TIPOS DE MISIÓN

Además de secciones donde debes caminar o conducir, hay otros tipos distintos de misiones que debes cumplir, como disparar a distancia, interrogar a sospechosos y hacer uso de los dispositivos y tecnología de la UAT. Antes de comenzar estas actividades aparecerán en pantalla cuadros de controles explicativos. Los controles son sencillos, pero asegúrate de leer la información antes de empezar.

CÓMO SE JUEGA

De modo similar a como lo hace la serie de TV, 24: The Game se divide cronológicamente en 24 episodios. Cada "episodio" contiene distintas misiones que deben cumplirse, al tiempo que la trama va haciéndose más densa y crece la tensión.

A PIE

Chaleco antibalas
Salud



Arma

Balas en cargador

Balas restantes

Mapa

TUTORIALES

En determinados momentos del juego habrá secuencias de tutorial que te ayudarán a dominar acciones específicas, como el modo de ponerse a cubierto o de apuntar. Los tutoriales se iniciarán en determinados momentos del juego al pisar un marcador dorado brillante.

NOTA: cuando entres en el tutorial que está cerca del comienzo de la primera misión, ten en cuenta que las instrucciones de la sección "Apuntar" se refieren a los controles de apuntar predeterminados ("Config A").

Se facilitan cuadros específicos de controles antes de emprender misiones como interrogatorios, disparar a distancia o usar dispositivos de la UAT.

SELECCIÓN DE ARMAS Y EQUIPO

Pulsa los botones de dirección o para desplazarte por las armas del inventario. En pantalla aparecen el número de balas del cargador y el número total de balas restantes. Pulsa el botón para seleccionar el arma que quieras usar.

Si estás en un lugar público, mantén oculta el arma hasta que sea absolutamente necesario sacarla; así evitarás que la gente se alarme.

Pulsa los botones de dirección o para desplazarte por todos los objetos que poseas. Para usar un objeto, como una PDA o un botiquín, resáltalo y pulsa el botón .

SALUD Y CHALECO ANTIBALAS

El estado de la salud y del chaleco antibalas se muestran en la parte superior izquierda de la pantalla de juego.

Si llevas un chaleco antibalas, su estado viene indicado por una barra naranja, que se va vaciando al sufrir daños. Cuando el chaleco queda inutilizado debido a los daños, la barra se sustituye por el indicador de salud. El indicador de salud consiste en cinco bloques coloreados que se reducen gradualmente al recibir impactos de bala o golpes. Cuando los bloques de salud se agotan completamente, tu personaje muere y se acaba la partida.

A veces, durante las misiones se encuentran botiquines, chalecos antibalas y puestos de socorro en las paredes. El chaleco antibalas se equipa automáticamente; los botiquines se almacenan en el inventario y pueden seleccionarse y usarse cuando sea necesario pulsando los botones de dirección o y a continuación el botón para confirmar. Para usar un puesto de socorro camina hasta él y mantén pulsado el botón hasta que recuperes suficiente salud.

También puedes encontrar dosis de adrenalina, que, al usarlas, te proporcionan una bonificación de salud a corto plazo. Esta bonificación disminuye con el tiempo y se deteriora más rápidamente cuando se sufren daños. Si tu personaje lleva chaleco antibalas, esta bonificación de salud se gastará y perderá antes de que los daños afecten al chaleco antibalas.

NOTA: si quieres lograr una puntuación alta, recuerda que se penaliza el uso de puestos de socorro, botiquines y dosis de adrenalina. Una de las estadísticas de la sección Misiones de Clasif. misiones registra cuánta salud has usado, incluidas las bonificaciones de adrenalina utilizadas. Ten esto en cuenta si estás tratando de alcanzar una clasificación alta, ya que el uso de salud o adrenalina adicional tendrá un efecto negativo en tu puntuación.

CÓMO PONERSE A CUBIERTO



La primera habilidad de combate armado que un agente de la UAT debe dominar es la de saber ponerse a cubierto de un modo eficaz. Ponerse a cubierto tras objetos sólidos mientras un enemigo dispara supone ventajas obvias en un tiroteo: minimizar las posibilidades de resultar herido, recargar el arma con el menor riesgo posible y elegir el momento más apropiado para volver al tiroteo y acabar con los enemigos.

Cuando estés junto a superficies apropiadas, como al lado de marcos de puertas o detrás de pilas de cajas, pulsa el botón  para ponerte a cubierto.

Mientras estés a cubierto, el ángulo de visión puede desplazarse ligeramente para permitirte ver a través de la puerta o saber lo que hay tras el objeto que te protege. Puedes conseguir una vista mejor de lo que hay al otro lado moviendo el joystick analógico derecho , ,  o . Desde esta posición, mantén pulsado el botón **L1** para entrar en el modo de apuntar, lo que te permitirá salir de cubierto momentáneamente para apuntar y disparar. Al soltar el botón **L1** volverás a estar a cubierto. Para dejar de estar a cubierto solo tienes que alejarte de la puerta o de la superficie que te sirve de protección.

CÓMO APUNTAR



Mantén pulsado el botón **L1** para entrar en el modo de apuntar y mueve el joystick analógico derecho para fijarte en un objetivo. Una vez fijado el objetivo en un enemigo, el cursor se expande formando un círculo de objetivo que te permite disparar con precisión. En el modo de apuntar, el cursor se fijará inicialmente en el pecho de los enemigos; esta es la zona más amplia del cuerpo y proporciona las mayores posibilidades de acertar el tiro. Sin embargo, si manipulas con cuidado el joystick analógico derecho, puedes recolocar el punto del objetivo en el interior del círculo y conseguir tiros más precisos, como en la cabeza, lo que te permitirá acabar con los enemigos de un modo más limpio. Para lograr una precisión aún mayor, acércate más al objetivo; el cursor cambiará de gris a amarillo cuando hayas alcanzado la distancia apropiada.

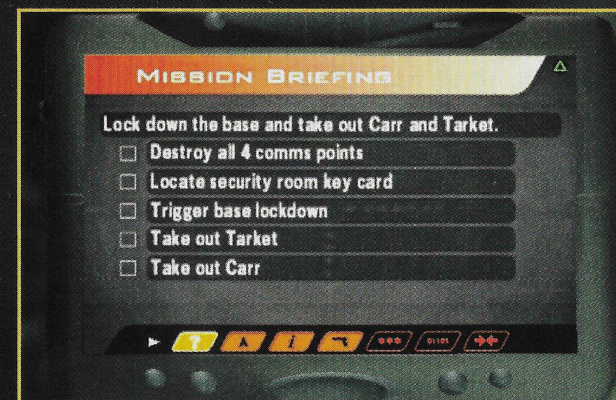
NOTA: si el cursor se pone rojo, el disparo que estés intentando hacer se quedará bloqueado y no podrás llevarlo a cabo.

Cuando estés listo, pulsa el botón **R1** para disparar. También puedes recargar mientras apuntas pulsando el botón **R3**.

Cuando haya varios objetivos a la vista, da un toque rápido al joystick analógico derecho en la dirección de otro enemigo para fijarte en él. Los marcadores triangulares que rodean el cursor te muestran la dirección de otros objetivos a los que puedes cambiar si das un toque al joystick analógico derecho en esa dirección.

NOTA: puedes ajustar los parámetros de apuntar en el menú Opciones. Se recomienda que quienes juegan por primera vez utilicen la opción de apuntar Asistido.

CÓMO USAR LA PDA



La PDA es una útil fuente de información a la que se puede acceder seleccionándola en el inventario o pulsando el botón .

Pulsa los botones de dirección  y  para desplazarte por las pantallas Informe de misión, Visor de mapa, Descripción de la ayuda y Información de armas. Para desplazarte arriba o abajo por las pantallas individuales de información de la PDA, mueve el joystick analógico izquierdo  o .

Cuando estés ante la pantalla de la PDA del Visor de mapa, mantén pulsado el botón **L2** y aparecerá un resumen de los iconos utilizados en el mapa. Si estás en una ubicación que tiene más de un piso, puedes ver los planos de los otros pisos pulsando el botón **L1** o el botón **R1**.

CÓMO USAR EL MAPA QUE APARECE EN PANTALLA

En muchas situaciones aparece un mapa en la esquina inferior derecha de la pantalla de juego. La flecha verde del centro del mapa señala tu posición actual. Los enemigos aparecen como puntos rojos, y los transeúntes, rehenes y otras personas están indicados con puntos verdes. Los puntos azules representan a personajes aliados, como miembros de equipos SWAT y otros agentes de la UAT.

Cuando los objetivos de misión están fuera de la zona visible del mapa, aparecen como marcadores amarillos en los bordes. Estos marcadores indican la dirección en la que debes ir para llegar a un objetivo; cuando estás muy cerca de un objetivo, aparece representado por una estrella amarilla.

INDICADORES DE CLASIFICACIÓN

Cuando haces algo que afecta a tu clasificación, aparecen indicadores a la derecha del mapa. Un signo menos rojo representa algo que tiene un efecto negativo (como disparar a un civil); cuando haces algo positivo, aparece un signo más verde. Un símbolo \$ azul indica daños materiales.

CÓMO DAR ÓRDENES

Cuando tengas bajo tus órdenes a un personaje aliado, puedes darle instrucciones para que realice acciones concretas. Mantén pulsado el botón **R2** y mueve el joystick analógico derecho para dar órdenes, por ejemplo, 'ESPERAR', que sirve para que el personaje se detenga y se ponga a cubierto, o 'SEGUIR', que le hará avanzar.

MODO DE SIGILO

Pulsa el botón **△** para entrar en el modo de sigilo. Mueve suavemente el joystick analógico izquierdo para desplazarte sigilosamente hacia delante. Cuando estés en el modo de sigilo te moverás silenciosamente y con precaución. También harás mejor uso del entorno: te agacharás automáticamente a la altura de objetos tras los que puedas ocultarte; así, con suerte, evitarás que te detecten los enemigos.

CÓMO INCAPACITAR A LOS ENEMIGOS

En determinadas situaciones puedes intentar ordenar a los enemigos que se rindan manteniendo pulsado el botón **R2** como se indicó anteriormente. En ocasiones, los enemigos pueden rendirse por propia iniciativa. En estas situaciones aproxímate al enemigo indefenso pulsando el botón **×** para arrestarlo o el botón **□** para eliminarlo. En algunas misiones, arrestar a los enemigos es de gran importancia.

Cuando uses el modo de sigilo para aproximarte a hurtadillas a un enemigo desprevenido, intenta fijar en él el objetivo, acercarte y pulsar el botón **R2** para emitir un "susurro de desafío". Este procedimiento resulta mucho más eficaz para provocar la rendición de los enemigos que una orden directa.

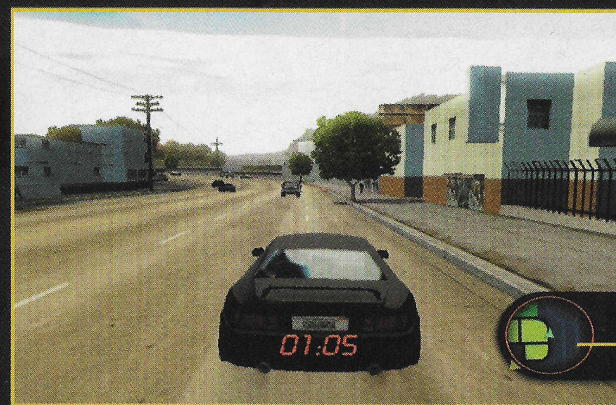
CÓMO REGISTRAR Y ARRASTRAR CUERPOS

Puedes registrar a víctimas y enemigos caídos poniéndote al lado de su cuerpo y pulsando el botón **□**. Te resultará especialmente útil cuando te quede poca munición.

En ocasiones, podría ser buena idea arrastrar los cuerpos fuera de la vista, especialmente en misiones de tipo sigilo; a fin de cuentas, tu intención es que no te localicen. Mantén pulsado el botón **□** en el extremo de un cuerpo para agarrarlo; después, arrástralo moviendo el joystick analógico izquierdo en cualquier dirección.

NOTA: si te encuentras con armas que han sido abandonadas, pasa por encima de ellas para recogerlas. Solo puedes llevar contigo un arma de cada tipo, así que si das con un arma que ya tienes, solo recogerás su munición.

CONDUCCIÓN



Mapa

Durante el juego a menudo tendrás que moverte por las calles y desplazarte en coche por la ciudad. En estas misiones de conducción, mantén pulsado el botón **SELECT** para ver una lista de tus objetivos actuales.

EL MAPA

El mapa se usa de un modo similar al de las misiones a pie; solo tienes que seguir los indicadores hasta que alcances los objetivos. Manteniendo pulsado el botón **L2** puedes ver un mapa ampliado de la zona.

VEHÍCULOS DAÑADOS

Los vehículos se deterioran y, por desgracia, vas a tener que hacer uso de ellos de vez en cuando. Se puede seguir conduciendo un vehículo que esté sufriendo daños, pero si se le prende fuego, lo mejor es saltar fuera antes de que explote contigo dentro.

CÓMO TOMAR EL MANDO DE UN VEHÍCULO

Si necesitas coger un coche para llevar a cabo la misión, busca un coche aparcado o mantén pulsado el botón **R2** y selecciona 'DETENER VEHÍCULO' para indicar al conductor de un vehículo que esté pasando que vas a tomar el control del mismo. Pulsa el botón **△** cuando estés junto a un coche parado para subirte a él.

OTRAS MISIONES

INTERROGATORIO

Saber interrogar es de vital importancia cuando tienes que pelearte con el reloj y con una red de terroristas. Un buen interrogador sabe exactamente cuándo hacerse el bueno para calmar a un sospechoso que ha perdido los nervios y, del mismo modo, sabe que a veces solo con un comportamiento agresivo se obtendrá el tipo de respuestas que permitirá salvar vidas.



Cuando se interroga a un sospechoso, aparece en pantalla la gráfica de tensión, que indica el nivel de tensión del sospechoso. Debes interrogar al sospechoso empleando distintos procedimientos con el fin de aumentar o disminuir el nivel de tensión para llegar a la "zona de colaboración". La zona de colaboración es el punto en el que los sospechosos comienzan a desmoronarse momentáneamente, lo que te permite extraerles información que puede usarse para continuar con el interrogatorio.

Si pulsas el botón interrogarás de modo agresivo al sospechoso haciendo que su nivel de tensión aumente. Pulsa el botón para adoptar una actitud más persuasiva y mantener el nivel de presión actual, y pulsa el botón para calmar al sospechoso. Pero ten en cuenta que si le presionas demasiado o demasiado poco, no cooperará en absoluto.

Cada vez que logres hacer una pregunta al sospechoso en la zona de colaboración, se irá rellenando una barra de progreso coloreada que aparece a un lado de la gráfica. Cuando la barra de progreso esté casi llena, puedes entrar en la fase de dominación, en la que el sospechoso se desmoronará completamente. En este punto, pulsa el botón cuando el nivel de tensión esté en la zona de colaboración para completar el interrogatorio.

CÓMO DISPARAR A DISTANCIA

Eliminar objetivos desde lejos usando un rifle de francotirador puede parecer muy sencillo, pero se necesita cierta destreza y un pulso firme. En algunas situaciones, las ubicaciones de los objetivos están indicadas por marcadores amarillos alrededor del borde de la mira telescópica. Las flechas amarillas más oscuras indican objetivos lejanos, y las más claras, objetivos más cercanos.

Con el rifle de francotirador se puede apuntar en cualquier dirección moviendo el joystick analógico derecho , , o ; el joystick analógico izquierdo se usa para acercar o alejar la imagen de los objetivos. Para disparar, pulsa el botón **R1**. Solo se puede recargar una bala de cada vez en la cámara de un rifle de francotirador, por lo que después de cada tiro el arma tardará algunos segundos en recargarse; ten esto en cuenta cuando dispires; y apunta bien o fallarás.

Recuerda que la tecnología de satélite con la que se localiza la ubicación de los objetivos nunca es exacta al 100%; algunos objetivos potenciales podrían ser civiles, así que no dispires hasta que no estés seguro de a quién estás apuntando.

DISPOSITIVOS

La UAT tiene a su disposición una gama de equipamiento de alta tecnología para ayudar a los agentes a desenvolverse en distintas situaciones. Este equipamiento comprende desde cortacircuitos para manipular dispositivos explosivos de activación eléctrica y descerrajar puertas hasta programas de descifrado de archivos y software de pirateo de redes.

Antes de utilizar uno de estos elementos por primera vez, léete la información que aparece en pantalla. Esta información te explica las acciones que necesitas llevar a cabo y los controles que debes usar. Para pasar a la siguiente descripción pulsa el botón , y para ir a la anterior, el botón .

NOTA: cuando uses un dispositivo cortacircuitos, pulsa el botón **L1** y el botón **L2** para acercar y alejar la imagen, y el botón **R1** para ver el circuito al completo.

SECUENCIAS DE VÍDEO

Durante el juego la historia se va desgranando mediante varias secuencias de vídeo. Si las ves con atención podrás estar al tanto de las diferentes tramas del argumento que van desarrollándose, pero si quieres saltarte una secuencia, pulsa el botón . Puedes detener las secuencias de vídeo pulsando el botón .

MENÚ DE PAUSA

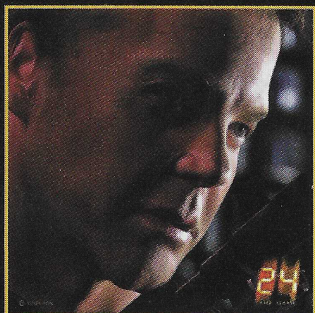
Pulsa el botón durante el juego para detener la acción. En el menú de pausa encontrarás las siguientes opciones:

Continuar	Vuelve a la partida.
Opciones	Consulta la sección Opciones de este manual.
Reiniciar misión	Vuelve al comienzo de la misión actual.
Guardar partida	Guarda tu progreso.
Cargar partida	Carga una partida previamente guardada en la Memory Card (tarjeta de memoria).
Clasif. misiones	Aquí puedes ver la clasificación de misiones del mismo modo que cuando seleccionas 'Anteriormente, en "24"...' en el menú principal.
Abandonar partida	Abandona la partida y vuelve al menú principal.

NOTA: cuando se detienen las secuencias de vídeo no aparece el menú de pausa.

PERFILES

UAT: LA UNIDAD ANTITERRORISTA



Jack Bauer

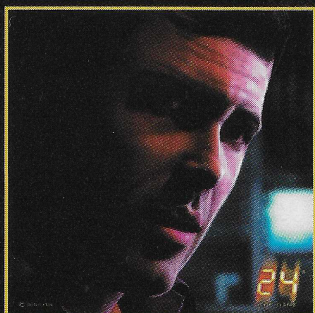
Fiel pilar de la unidad antiterrorista de Los Ángeles. El firme compromiso de Jack Bauer con la seguridad nacional hace de él un agente altamente eficaz, aunque en ocasiones no se lleve demasiado bien con sus superiores.

Jack hizo un máster en Derecho y Criminología en la Universidad de Berkeley; posteriormente trabajó en la unidad SWAT de la policía de Los Ángeles y fue miembro de la fuerza de elite Delta del ejército

estadounidense. Realizó trabajo sobre el terreno para el FBI antes de ser destinado a la rama nacional de Los Ángeles: la UAT.

Bauer era el agente especial al mando de la UAT cuando se produjo el intento de asesinato del senador David Palmer. En aquel aciago día, la esposa de Jack fue asesinada por la traidora Nina Myers (colega y antigua amante de Jack). Jack resultó tan afectado por esta muerte que dimitió de su puesto de responsabilidad y pasó a ser agente inactivo de la UAT.

Dieciocho meses más tarde, Palmer solicitó la presencia de Bauer para ayudar a la UAT a detener a un grupo terrorista que pretendía hacer explotar una bomba nuclear en Los Ángeles. Poco después, Tony Almeida, el nuevo director de la UAT de Los Ángeles, nombró a Jack director de operaciones sobre el terreno.



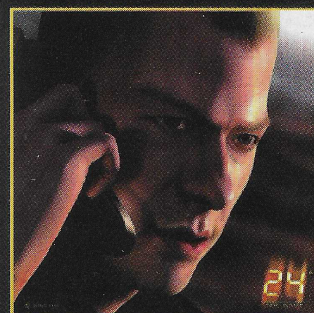
Tony Almeida

Tony Almeida estudió Ingeniería en la Universidad de San Diego y realizó un máster de Informática en Stanford, tras lo cual abandonó el mundo académico.

Los siguientes años los pasó en el cuerpo de marines de los Estados Unidos, donde alcanzó el grado de teniente primero, antes de unirse a la UAT de Los Ángeles como agente de inteligencia.

La intensidad, seriedad y compromiso de Tony le hicieron ascender rápidamente en la escala jerárquica para terminar obteniendo el puesto de director de la UAT de Los Ángeles.

A pesar de los conflictos y las tensiones recurrentes, Tony y Jack Bauer se tienen un respeto profundo y mutuo, y han trabajado juntos en varias de las misiones más importantes de la UAT.

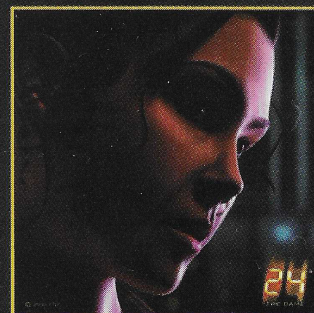


Chase Edmunds

Chase Edmunds trabajó para el SWAT metropolitano antes de ser destinado a la UAT de Washington/Baltimore. Posteriormente fue nombrado agente de operaciones sobre el terreno de la UAT de Los Ángeles.

Chase se graduó en el prestigioso curso de entrenamiento de operaciones de las fuerzas especiales y ha logrado honores en pruebas de tiro táctico del SWAT, y menciones por sus conocimientos armamentísticos y de reconocimiento del terreno.

Chase tiene actualmente encomendada una misión y trabaja de incógnito en Washington D.C.

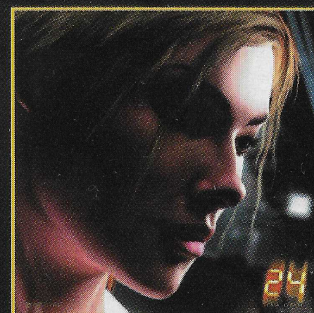


Michelle Dessler

Michelle Dessler se licenció en Ciencias en la Universidad de California antes de empezar su trayectoria en el Instituto Nacional de Normalización y Tecnología. Tras ocupar un puesto en la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación para la Defensa, la UAT de Los Ángeles la contrató como responsable de protocolos de Internet.

Michelle se convirtió rápidamente en una pieza importante del equipo de la UAT, y colaboró con Jack

Bauer y Tony Almeida cuando impidieron la explosión de un artefacto nuclear en suelo estadounidense.

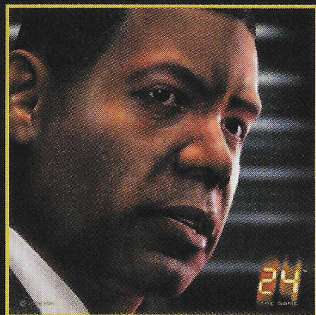


Kim Bauer

Kim es la hija de Jack y Teri Bauer. Tuvo una adolescencia problemática y abandonó sus estudios de secundaria en el Instituto de Santa Mónica, pero finalmente se decidió a asistir a la Universidad para obtener una licenciatura en Programación.

Con ayuda de su padre, Kim ha conseguido en la UAT unas prácticas complementarias a sus estudios.

FUNCIONARIOS DEL GOBIERNO



Presidente David Palmer

El joven David Palmer sobresalió en los estudios y en el deporte al doctorarse en Derecho por la Escuela de Leyes de Maryland y convertirse en una estrella del baloncesto de la NCAA. Posteriormente se dedicó a la práctica del derecho durante varios años antes de entrar en el mundo de la política.

Con una personalidad característica, carismática y calculadora, Palmer ejerció de senador por el partido demócrata representando a Maryland antes de ser elegido presidente de los Estados Unidos.

El presidente Palmer ha sido un leal y sólido aliado de la UAT, y a menudo ha utilizado la influencia de su puesto para apoyar las acciones de la unidad en situaciones de crisis. Tras su exitosa colaboración con Jack Bauer para neutralizar un atentado nuclear en Los Ángeles, Palmer fue víctima de un intento de asesinato con armas biológicas, y en la actualidad se encuentra recuperándose de sus lesiones en Washington D.C.

Gobernador James Radford

James Radford es el gobernador de California. Creció en San Diego, y en los primeros años de su adolescencia se mudó a Sacramento, donde empezó a interesarse por los asuntos de Estado. Empezó entonces su carrera política y fue escalando puestos hasta convertirse en gobernador.

Su imagen política es la de un "hombre del pueblo", solidario y dispuesto a compartir con sus conciudadanos las vicisitudes de los tiempos de crisis.

ARMAS

RF MICRO

Esta versión miniaturizada de la ametralladora más popular del mundo es famosa por su discreción, fiabilidad y elevada cadencia de tiro. Por una u otra de sus prestaciones, prácticamente todas las fuerzas militares y policiales del mundo le han encontrado utilidad. Hasta el prestigioso servicio secreto de los EE.UU. la utiliza para proteger a ciertos cargos del gobierno, incluido el presidente de los Estados Unidos.

HAUSER MODEL 10

Esta pistola ametralladora, altamente compacta, tiene un diseño sencillo y de bajo coste, con pocas piezas móviles. La combinación de su pequeño tamaño y su alta cadencia cíclica de tiro hace que el modelo 10 sea algo impreciso en el modo de disparo automático, por lo que solo debería utilizarse cuando el enemigo esté lo bastante cerca.

FUSILES DE ASALTO M80/Z85

Procedentes de Yugoslavia, estos modernos fusiles por impulso de gas son famosos por su elevada potencia de fuego, su poco peso y su impresionante precisión. Aunque inicialmente solo podían encontrarse en su país de origen, ahora se ha generalizado su exportación y tienen una preocupante presencia en muchos países de todo el mundo.

M16

Se puede decir que el omnipresente M16 es el fusil de asalto más potente y preciso del mundo, y actualmente es el arma reglamentaria de la infantería de los servicios armados de EE.UU. Ofrece una combinación letal de precisión de largo alcance y potencia balística de alta velocidad, y carece de puntos débiles destacables.

CARABINA M4

La preferida por unidades antiterroristas y fuerzas especiales debido a su combinación de ligereza, compacidad y excelente rendimiento en toda circunstancia (especialmente en combate en espacios cerrados). La M4 tiene un ritmo rápido de disparo automático y una impresionante precisión incluso en distancias extremas.

FUSIL FRANCOTIRADOR PS-553

Este fusil de extraordinaria precisión es el arma de francotirador elegida para los agentes de la UAT. Tres veces más pesada que un fusil de asalto y con más de un metro de longitud, dispone de un sofisticado sistema anti-retroceso y es eficaz hasta una distancia de unos 915 metros.

SOVIET AZ7

Este emblemático fusil de asalto ruso fue una de las primeras armas totalmente automáticas que se fabricaron, y hasta el día de hoy se han manufacturado alrededor de cien millones de unidades. Tiene una reputación legendaria por su fiabilidad y, a pesar de estar algo anticuada, aún se usa mucho, especialmente en países del Tercer Mundo, donde goza de especial veneración.

DEUTSCHE M5K

El subfusil M5K Deutsche es un arma ligera, refrigerada por aire, alimentada con cargador y de disparo de ráfaga, que puede usarse al hombro o con la mano. Es arma reglamentaria de la UAT y ofrece una mezcla temible de control y potencia de fuego en un paquete compacto y altamente fiable.

ESCOPETAS GRAY MODEL 5 / MONTANA T34

Armas expansivas, de corto alcance, alto rendimiento, recarga automática y fuerte retroceso. Estas escopetas tácticas las utilizan las fuerzas del orden de muchos países de todo el mundo. Sumamente apropiadas para neutralizar enemigos en distancias cortas y en entornos cerrados, son notablemente ineficaces en enfrentamientos a distancias mayores.

GRAY MODEL 8 RAPID

Otras escopetas utilizadas en 24: The Game son lentas en la recarga, pero el Modelo 8 ofrece un sistema de disparo totalmente automático. Esto incrementa enormemente la velocidad y frecuencia de salida de proyectiles, convirtiéndola en un arma extremadamente intimidante, especialmente apropiada para entornos cerrados donde tomar prisioneros vivos no es una prioridad.

PISTOLA ELITE

Esta estilizada pistola de gran calibre es la preferida de Jack Bauer para el día a día, a pesar de no ser la reglamentaria. Sumamente precisa hasta los 50 metros de distancia, la Elite también sobresale en términos de fiabilidad, ergonomía y sensibilidad.

PISTOLA P7

La P7 fue desarrollada específicamente para la policía alemana y presenta una palanca de armar que permite transportarla sin riesgo con una bala dentro de la recámara, por lo que siempre está lista para disparar. La precisión y compacidad de la P7 y su popular visor de tres puntos la hacen apropiadísima para muchas aplicaciones defensivas y tácticas.

PISTOLA TAG 17 / TAG 17 (CON SILENCIADOR)

La pistola semiautomática Tag 17 apareció en 1983, destinada inicialmente para uso del ejército austriaco. Desde entonces se ha hecho muy popular en los cuerpos de policía, particularmente en EE.UU. Puede presumir de un sólido rendimiento en todos los aspectos, y es famosa por su sencillez y sobriedad en el funcionamiento.

REVÓLVER WEBER .38

Tradicionalmente popular entre los profesionales de las fuerzas del orden de todo el mundo; este revólver del 38, de acero inoxidable, es una pistola de potencia extraordinaria que dispara un proyectil grande y pesado a una velocidad considerable. La potencia de esta arma es excepcional, como lo son el retroceso y fogonazo que produce.

ARMA ATURDIDORA

Esta arma aturdidora es pura tecnología punta. Posee un alcance limitado, pero es increíblemente eficaz a la hora de neutralizar a cualquier enemigo cercano sin causarle daño permanente. El arma emite un pulso eléctrico de alto voltaje en una trayectoria restringida que aturdirá de inmediato el sistema nervioso del objetivo, dejándole temporalmente paralizado y desorientado.

CONSEJOS

- Usa la PDA para revisar los objetivos de las misiones; también contiene mapas de zona y un archivo de ayuda.
- Para invitar al enemigo a rendirse pulsa el botón **R2**. El cursor parpadeará cuando haya probabilidades de que los enemigos se rindan.
- Revisa la clasificación de misiones y obtén buena puntuación para desbloquear bonificaciones.
- Cuando conduzcas, utiliza el freno de mano pulsando el botón **○** o el botón **R1** para girar en curvas cerradas.
- Para detener a los enemigos que intenten activar alarmas, destruye el punto de alarma o mátalos antes de que lleguen al interruptor.
- Explora todo el entorno para localizar objetos útiles, como chalecos antibalas.
- Salva a los rehenes manteniéndote a distancia y eliminando al enemigo con un disparo en la cabeza.
- Dispara a objetos que tengan aspecto de ser explosivos para dañar a los enemigos cercanos.
- En el modo de apuntar, el color del cursor refleja la precisión del arma. Si es gris, el arma no será precisa; si es amarillo, dispararás exactamente al objetivo.
- Para derribar helicópteros enemigos más rápido, apunta y dispara a sus puntos débiles: el piloto, las aspas y el motor.
- Si necesitas capturar a un sospechoso vivo, intenta disparar para herirle y luego pulsa el botón **R2** para invitarle a rendirse.

CRÉDITOS

CAST JACK BAUER Kiefer Sutherland, **PRESIDENT DAVID PALMER** Dennis Haysbert, **MICHELLE DESSLER** Reiko Aylesworth, **KIM BAUER** Elisha Cuthbert, **TONY ALMEIDA** Carlos Bernard, **CHASE EDMUNDS** James Badge Dale, **CHLOE O'BRIAN** Mary-Lynn Rajs kub, **RYAN CHAPPELLE** Paul Schulze, **AGENT TOM BAKER** Daniel Dae Kim, **VICE PRESIDENT JIM PRESCOTT** Alan Dale, **KATE WARNER** Sarah Wynter, **NINA MYERS** Sarah Clarke, **AGENT AARON PIERCE** Glenn Morshower, **ADAM KAUFMAN** Zachary Quinto, **MADSEN** Christian Kane, **GOVERNOR RADFORD** Andreas Katsulas, **SID** Tom Sizemore

Story by Duppy Demetrius, Chris Sorrell, Music by Sean Callery, Real Time Productions, 24 creators Joel Surnow and Robert Cochran, Producer/Post Production Paul Gadd, Director of Photography Rodney Charters, Composer Sean Callery, Marketing and Publicity Day Vinson

24: THE GAME DEVELOPMENT TEAM

Executive Producer James Shepherd, Producer Jean-Baptiste Bolcato, Creative Director Chris Sorrell

PROGRAMMING

Lead Programmer Matthew Porter, Player / Camera Paul Donovan, Chris Sorrell, Ben Hesketh, Tony Pyle, A.I. Nick Ind, Darren White, Michael Blaha, Daniel Hotop, Driving Stephen Bashow, Steven Wright, Guy Moss, Rendering Engine and Special Effects Paul Firth, Interrogation Steven Wright, Gadgets Implementation Juri Oudshoorn, Level Content Ben Hesketh, Paul Crowder, Darren White, Daniel Hotop, Michael Blaha, Engine Extensions Paul Firth, Chris Sorrell, James Busby, Jim Chaney, Physics/Collision James Busby, Guillaume Raffy, Steven Wright, Localisation, Frontend and HUD Juri Oudshoorn, Chris Sorrell, Optimisation Gary Antcliffe, Steven Tattersall, Julian Rex, Audio Programming Chip Bell, Gary Richards, Richard Talbot-Watkins, Daniel Hotop, Lead Tools Programmer Bryony King, Tools Programming Andrew Scheller, Christopher Burgess, Matthew Dickson, Michael Blaha, Jim Chaney, Guillaume Raffy, Kevin Rose, Script Database Andrew Scheller, Christopher Burgess, Build Systems Support Jim Chaney, Michael Blaha

ART

Lead Artist Rob Hill, Characters Rob Hill, Candice Teo, Additional Characters Martin Binfield, Alex Kanaris-Sotiriou, Xavier Malard, Environment Art Director Jason Wilson, Environment Team Lead Pete Ridgway, Environments Michael Frost, Pete Ridgway, Tony Heap, Steven Moore, Pete Giles, Dave Fletcher, Richard Priest, Thomas Jones, Tamás Bakó, Stuart Bugg, Richard Thomas, Ben Levitt, Chris Riddell, Shafeq Rahman, Scott McInnes, Dean Stolpmann, City Environment Stuart Bugg, Pete Ridgway, Richard Priest, In-game Animation Alan Brand, Lisa Harmon, Matt Bagshaw, Mark Brown, Cutsscenes Supervisor / Storyboards Andy Tudor, Cutsscenes Creation Lisa Harmon, Alan Brand, Alex Kanaris-Sotiriou, Martin Binfield, Matt Bagshaw, Andy Tudor, James Stevenson, Mark Brown, Matt Stoneham, Xavier Malard, Shafeq Rahman, Richard O'Donovan, Chris Riddell, Angelo Bod, Ben Levitt, Tony Jackson, Bruce Millar, Art Lenavat, Dalia Al-Husseini, Rachel Larkum, Mike Swindall, Ross Stanton, Andy Davies, Dean Stolpmann, Cutsscenes Rendering Support Michael Blaha, Andy Knowles, Gary Richards, Vehicles Matt Tracey, Pete Ridgway, Tamas Bako, Front-End Graphic Design Oliver Wright, Gadget Graphic Design Steven Moore, Additional Art Stuart Adcock, Ben Durrant, Wai Yuen, Andy Davies, David Kirkland, Alex Townsend, Matthew James, Marketing Materials Jason Riley, Simon Bastow, Mitch Philips, Consultancy Rodney Charters (24), Art Direction Consultancy Duppy Demetrius (24), Joseph Hedges (24), Paul Gadd (24), Mark Marcum (24), Simon Knights(24), Sam Coates

DESIGN

Lead Designer Katie Sorrell, Designers Alex Sulman, Katie Sorrell, Chris Sorrell, Design Implementation Chris Roope, Kieran Teasdale, Craig Abraham, Martin Deacon, Tim Saunders, Alex Sulman, James Stimpson, Katie Sorrell, Sarah Hefford, Additional Design Phil Mansell, Tim Saunders, Sarah Hefford, Andy Knowles, James Shepherd, Additional Design Implementation Rob King, Andy Knowles, Matthew Dickson

AUDIO PROGRAMMING

A/V Manager Gary Richards, Creative Services Manager Dave Ranyard, Game Sound Effects Editing Lee Banyard, Nicholas Kidd, Richard Adams, Stephen O'Callaghan, Kenny Young, Game Sound Recordist Nicholas Kidd, Cinematic Sound Effects Editing Garry Taylor, Lee Banyard, Nicholas Kidd, Dubbing and Surround Mix Engineering Nicholas Kidd, Garry Taylor, Lee Banyard, Foley Supervisor Garry Taylor, Game and Cinematic Music Editing Lee Banyard, Al Lindsay, Game Dialogue Editing and Effects Lee Banyard, Michael de Belle, Cinematic Dialogue Editing and Effects Nicholas Kidd, Additional UK Dialogue Recording Garry Taylor, Dan Bardino

VIDEO EDITING

Video Editor Simon Bastow, Additional Movies and Cutsscenes Editing Martin Strettyon, Richard O'Donovan, Martin Binfield, Alex Kanaris-Sotiriou, Andy Knowles, Video Assistants Todd Ledwith, Lorna Gallacher, Making Of Videos Video Department SCEE Liverpool, Music by Sean Callery, Music performed by the Nimrod Studio Orchestra, Recorded at Abbey Road Studios, London. Conductor Jonathan Williams, Leader Andrew Haveron, Producer Richard Aitken, Executive Producer Marc Canham, Recording Engineer Andrew Dudman, Orchestrator Jonathan Williams, Assistant Engineer Edwin Scroggie, Runner Joe Hiett-Smith, Orchestral contractor Stacey Watton

SCRIPT DATABASE

Story by Duppy Demetrius (24), Chris Sorrell, Katie Sorrell, Mark Green, Andy Tudor

PRODUCTION AND MANAGEMENT

Studio Communications Manager Mark Green, Additional Production Piers Jackson, Associate Producer Ben Hesketh, Production Assistant Andy Knowles

CAMBRIDGE STUDIO OFFICE SUPPORT

IT manager Dean Miller, IT assistant Simon Miller, Office Manager Sharon Richards, Receptionists Lucy Graves, Catriona Gallacher

SCEE CENTRAL

European Product Managers Jason Fitzgerald, Thach Quach, Head of Product PR Charlotte Panther, European Software PR Manager Rebecca Rice, European Release Manager Louise Welch, Manual and Packaging Copywriter Sam Holding, Graphic Designer Antony Grace

EXECUTIVE MANAGEMENT

Cambridge Studio Manager James Shepherd, VP Development Director Jamie MacDonald, Cambridge Development Director Rob Parkin, Creative Director Soho/Cambridge Eric Matthews, President Development SCE Worldwide Studios Phil Harrison, President SCEE David Reeves, VP Marketing and Sales SCEE Simon Rutter

VOICES / CAST

Voice Direction Paul Gadd (24), Additional Voice direction Andy Tudor, Mark Green, Casting, Celebrity Acquisition, Voice Production Blindlight, USA, Casting Director Dawn Hershe, VO Producer Alexandra Dorris, Production Coordinator Dave Lieber, Voice Directors Jack Fletcher, Dawn Hershe, Jaime Simone, Recording Engineers & Editors J. David Atherton, Tal Miller, Executive Assistant Jan Sarah Sink

CAST - VO / USA

JACK BAUER Kiefer Sutherland, **PRESIDENT DAVID PALMER** Dennis Haysbert, **MICHELLE DESSLER** Reiko Aylesworth, **KIM BAUER** Elisha Cuthbert, **TONY ALMEIDA** Carlos Bernard, **CHASE EDMUNDS** James Badge Dale, **CHLOE O'BRIAN** Mary-Lynn Rajs kub, **ADAM KAUFMAN** Zachary Quinto, **AGENT AARON PIERCE** Glenn Morshower, **RYAN CHAPPELLE** Paul Schulze, **VP JIM PRESCOTT**, **CARR** Alan Dale, **AGENT TOM BAKER** Daniel Dae Kim, **NINA MYERS** Sarah Clarke, **KATE WARNER** Sarah Wynter, **MADSEN** Christian Kane, **GOVERNOR RADFORD** Andreas Katsulas, **SID** Tom Sizemore, **Alex Polinsky**, **Daniel Riordan**, **Danny Cooksey**, **Donna Bullock**, **James Arnold** Taylor, **Jim Ward**, **Jonathan Nichols**, **Lei Yin**, **Mitchell Whitfield**, **Mona Marshall**, **Nika Futterman**, **Nolan North**, **Page Kennedy**

CAST - VO / UK

Laurel Lefkoe, Kerry Shale, Larissa Murray, Regina Reagan, Stefan Ashton Frank, Khaled Almalcki, Eric Meyers, Quarie Marshall

FOLEY CREW

Recording Engineers and Editors Paul Carr, Jamie Roden, **Foley Artists** Sue Harding, Melissa Lake
Additional UK Dialogue Recording Side UK Ltd, **Recording Engineer** Ant Hales, Additional Sound
Design, Original Series Supervising Sound Editor Jeffrey R. Whitcher (24)

MOTION CAPTURE

Mocap Direction Andy Tudor, Assisted by Rob Hill, Lisa Harmon, Mark Brown, James Stevenson,
Centroid Ben Murray, Phil Stilgoe, Leon Stilgoe, Danny Murdock, Simon Kay, **Actors** Tony Morley,
Niki Felstead, Suzanne Cave, Jamie Treacher, Adrian Sellars, Joseph Gatt, Rebecca Kenyan,
Military Consultant One Commando, Patrick Scales, **Facial Imagemetrics™** Nick Perrett, David
Barton, Mike Jones, **Facial Magpie™** Andy Knowles, Xavier Malard, Mitch Philips, Candice Teo

LOCALISATION, FRONTEND AND HUD

Planning and Localisation Manager Vanessa Wood, Planning and Localisation Coordination
Jennifer Rees, Nadège Josa, Special thanks to all the Localisation Houses and Recording Studios

TESTING

Internal QA Chris Allen, Nick Allen, Daniel Greer, Vinh Tran, Alex Wright, Matthew Hodgson,
Dan O'Reagan

Liverpool QA

Head of QA Geoff Rens, Internal QA Manager Dave Parkinson, QA Submission Manager Dave
Bennett, QA Supervisor Gareth Spencer, Lead Testers Alan Mawer, Simon King, Testers Anthony
Weekes, Gary Ellison, Michael Green, Rowan Lee, Simon Finnigan, Jonathan Williams, Michael van
de Waal, Benjamin Goodrum, Robert Karp, Richard Grannell, Matthew Anson, Lee Jones, Jonathan
Davies, Barry Fearn, Don Shallcross, Jonathan Georgious, Raghavan Sriharan, Mark Godwin,
Robert English, Kevin McCormack, David Washbrook, Mike Aspinall, Marc Shanno, TRC Team
Supervisor Paul French, TRC Lead Testers Chris Atkinson, John Hale, TRC Testers Dan Giles,
Dave Hill, Kevin McCormack, Martin Houghton, Localisation QA Supervisor Nadine Martin,
Localisation QA Lead Tester Katharina Tropic, Localisation Testers Yolanda Akil, José M Flores,
Alberto Pérez, Cedric Gerard, Mathieu Young, Paolo Parrucci, Gianni Bianchini, Matthias Pokorny,
Disc Mastering Centre Craig Duddle, Chris Stanley, Neil Pemberton, Stephen Allen, Phil Adams

QA Manual Approval Clare Crawley, Pauline Pratt, Jayson King

MUSIC TRACKS

Music Licensing - Music Licensing Manager Sergio Pimentel, Music Licensing Assistant Martin
Hewett, Music Supervisor Grace Ep

Theme from "24" Composed by Sean Callery, Published by TCF Music Publishing Inc. \ASCAP\
Courtesy of Twentieth Century Fox Film Corporation

Original Score from "24" Original Score from the series "24", Composed by Sean Callery,
Published by TCF Music Publishing Inc. \ASCAP\, Courtesy of Twentieth Century Fox Film
Corporation

Original Game Score from "24", Original Score from the "24" Game, Composed by Sean Callery,
Published by TCF Music Publishing Inc. \ASCAP\, Courtesy of Twentieth Century Fox Film
Corporation

www.foxmusic.com

www.nimrodproductions.com, The NSO, J. Williams, R. Aitken, M. Canham, E. Scroggie and J.
Hiatt-Smith appear courtesy of Nimrod Productions

www.nimrodproductions.com

24: The Game is using: Havok v3.x for physics engine, SCREAM \SCEA\ for audio engine, Alias
Maya v5.x for 3D modeling & animation, Adobe Photoshop CS for 2D texture creation, Pegasys
TMPGEnc plus for Mpeg2 conversion, OptPix ImageStudio for alpha/colour reduction, ThirdWish
MagPiePro 1.25 for Lipsync generation, GameMonkey Script v1.23, by Matthew Riek and Greg
Douglas, Copyright © 2003 Auran Development Ltd.

Special thanks to all the Localisation Houses and Recording Studios

Twentieth Century Fox Licensing & Merchandising Special Thanks Elie Dekel, Luke Letizia, Jamie
Samson, Kate Carlyle, Erik Larson, Ted Spellman, Gail Harrison

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Dominic Cahalin, Pete Waudby, Rob Needle, Steve Loughran, Jim Knowler (Soho), Paul Edridge
(Soho), Buzz Burrows (SCEA), Chris Braymen (SCEA), Greg Douglas, Ben Fawcett, Peter Edwards,
Katie Elwood, Nicky Place, Sean Layden, Yukiko Goto, Hayley Shield, Jennie Kong, Andrew Judge,
Richard Milner, Katy Aldred, Nicola Adams, Mark Zajac, Brigitte Weiss (DADC)

Sean Callery, Cheryl Tiano at Gorfaine Schwartz, Marc Canham, Richard Aitken, Jonathan Williams
and all at Nimrod Productions, Ted Spellman and all at Fox Music

Max Bolcato, Samuel Shepherd, Sophie Richards, Nathan Heap, Juliette Raffy

Valerie Demetrius, Ang, Amy Stanford, Nicola Hayward, Lotta Hedberg, Patricia Caldecott, Emma
Louise Tattersall, Hollie Marshall, Evie Georgiou, Nicole Naismith, Ashley Warner, Gavin Bell,
Rosalind Burr, Jim Butt, Gavin Clarke, Mark Gibbons, Patrick O'Brien, Stephen Woodward

Delivery King Moghul Tandoori



Si estás interesado en saber más que nadie sobre PlayStation®: lanzamientos, novedades, promociones, etcétera, sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web:

WWW.ES.SCEE.COM

PRUEBA DE COMPRA

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

C.P.:

Localidad:

Provincia:

Tel:

Tel Móvil:

E-Mail:

Fecha de Nacimiento:

N.I.F.:

Estado Civil:

☐

Soltero

☐

Casado

Frecuencia de juego:

☐

1 vez al día

☐

1-2 veces a la semana

☐

3-4 veces a la semana

☐

menos de una vez por semana

Número de miembros en el hogar:

Esta prueba de compra es válida para todas las promociones, concursos y sorteos relacionados con este juego. Ofertas válidas sólo para aquellas personas residentes en España. Tus datos pasarán a formar parte de la Base de Datos de Sony Computer Entertainment España S.A., además podrán ser utilizados por cualquier empresa del Grupo Sony y ser transferidos a países de la Unión Europea para la explotación de su información. Cuando quieras, podrás acceder a dicho fichero con el objeto de modificar, corregir o cancelar total o parcialmente su contenido sólo con solicitarlo por escrito en el domicilio social de PlayStation: C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.

¿Dónde compras los juegos habitualmente?

- ☐ Hipermercados ☐ El Corte Inglés
- ☐ Jugueteterías
- ☐ Tiendas especializadas
- ☐ Otros

¿Cada cuánto tiempo compras juegos?

- ☐ Cada mes ☐ Cada 2 o 3 meses
- ☐ 2 veces al año ☐ 1 vez al año

¿Alquilas juegos habitualmente?

- ☐ Sí ☐ No ☐ A veces

¿Con quien juegas habitualmente?

- ☐ Sólo
- ☐ Con familia
- ☐ Con amigos

¿Dónde está ubicada tu PlayStation®?

- ☐ Salón
- ☐ Tu dormitorio
- ☐ Dormitorio de tus padres
- ☐ Sala de juegos
- ☐ Otros